WING COMMANDER® ARMADA™ INSTALLATIONSANLEITUNG

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALT

- **(6) 3,5-Zoll-Disketten** (Ihr Spiel!)
- Eine ***Installationsanleitung*** (12 Seiten) zur Schnellinstallation mit Hinweisen zum Erstellen einer Bootdiskette, Einstellungen für Systeme zur Speicherverwaltung und **Tips zu Problemlösungen**.
- Das Handbuch ***Voices of War*** (Stimmen des Krieges - 48 Seiten) mit Gedanken einiger Kilrathi- und Konföderationspiloten und Statistiken über Waffen und Kriegsschiffe.
- Eine ***Übersichtskarte*** (4 Seiten), d.h. eine kurze Zusammenfassung der Spielsteuerung mit einer Übersicht aller Funktionen von Tastatur, Joystick und Maus.
- Einen ***Spielführer*** (48 Seiten) als Anleitung, die Sie Schritt für Schritt durch das Spiel für einen oder mehrere Spieler führt und Verbindungen über Modem und Netzwerke erklärt. Darin erhalten Sie auch Informationen über das Fliegen.

Willkommen bei *Wing Commander Armada™*. Diese Anleitung umfaßt eine Anleitung zur Schnellinstallation für Spieler, die mit diesem Vorgang bereits vertraut sind, und eine detaillierte Installationsanleitung, die Sie Schritt für Schritt durch den Vorgang führt. Im Fall von Problemen lesen Sie bitte den Abschnitt **Problemlösungen** (S. 9). Um Probleme mit Kompatibilität oder Speicherkapazität zu vermeiden, sollten Sie bitte zunächst überprüfen, ob Ihre Ausrüstung die Systemerfordernisse erfüllt.

Hinweis: *Wing Commander Armada* hat ein umfangreiches Testprogramm mit dem *Double Space* Disk-Komprimierungsprogramm durchlaufen, das mit der MS-DOS Version 6 .0 geliefert wird. Wir können nicht garantieren, daß unsere Spiele mit anderen Komprimierungsprogrammen kompatibel sind.

SCHNELLINSTALLATION

Hinweis: Bevor Sie irgendwelche Software installieren, sollten Sie CHKDSK von Ihrem DOS-Verzeichnis betreiben. Dieses Dienstprogramm sucht alle verlorenen Zuweisungsketten (Teile von Dateien). Sollten derartige Programmsplitter gefunden werden, betreiben Sie bitte ein Dienstprogramm zur Beseitigung dieser Fehler auf Ihrer Festplatte. Es lohnt sich immer, das Laufwerk zu optimieren und Teilstücke zu entfernen, bevor Sie neue Programme installieren.

1. Erstellen Sie Sicherungskopien der Originaldisketten. Eine Anleitung dazu finden Sie auf Seite 2 im Abschnitt Sicherungskopien.
2. Fertigen Sie eine Bootdiskette an (**Anleitung auf Seite 5 unter Erstellen einer Bootdiskette**), und booten Sie Ihren Computer neu.
3. Legen Sie Ihre neue Bootdiskette in Laufwerk A:, und warten Sie, bis das DOS-Systemzeichen erscheint.
4. Legen Sie Diskette 1 von Wing Commander Armada in ein Laufwerk ein.
5. Geben Sie den Laufwerks-Kennbuchstaben ein (A: oder B:), und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***.
6. Geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***.
7. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen des Installationsprogramms. (Weitere Anweisungen finden Sie auf Seite 3 im Abschnitt Installationsoptionen.)
8. Um das Spiel zu beginnen, geben Sie im Spielverzeichnis ARMADA ein und drücken ***[EINGABETASTE]***.

SYSTEMERFORDERNISSE

Computer: *Wing Commander Armada* benötigt einen Intel®486 oder ein zu 100% kompatibles System mit mindestens MS-DOS Version 5.0.
Netzwerk: Zum Betreiben dieses Spiels über ein Netzwerk brauchen Sie NetBIOS. (Novell-Netzwerke benötigen zusätzlich IPX.COM.)
Modem: Zum Spielen über Modem benötigen Sie ein Modem mit einer Leistung von mindestens 9600 Baud (16550 UART Alpha-Chip empfohlen).
Serielle Karte: Für Spiele über ein externes Modem empfehlen wir den 16550 UART Alpha-Chip.
Videokarte: VGA-Videokarte (VESA-Lokalbus oder PCI empfohlen).
Festplatte: Zum Installieren und Betreiben dieses Spiels benötigen Sie mindestens 13 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.
Joystick (freigestellt): Wir empfehlen dringend die Verwendung eines Joysticks für ein optimales *Wing Commander Armada*-Spielerlebnis.
Maus: *Wing Commander Armada* benötigt eine Microsoft- oder zu 100% kompatible Maus mit Microsoft-Softwaretreiber 7.0 oder höher, Logitech Softwaretreiber 6.0 oder höher oder einen zu 100% kompatiblen Softwaretreiber.
Speicher: *Wing Commander Armada* belegt 555 KB konventionellen RAM-Speicher (Grundspeicher) und 2952 KB des erweiterten Speichers (EMS). Auf Ihrem Computer muß daher ein Arbeitsspeicher (RAM) von mindestens 4 MB vorhanden sein. Für optimale Leistung empfehlen wir 8 MB RAM.

SICHERUNGSKOPIEN

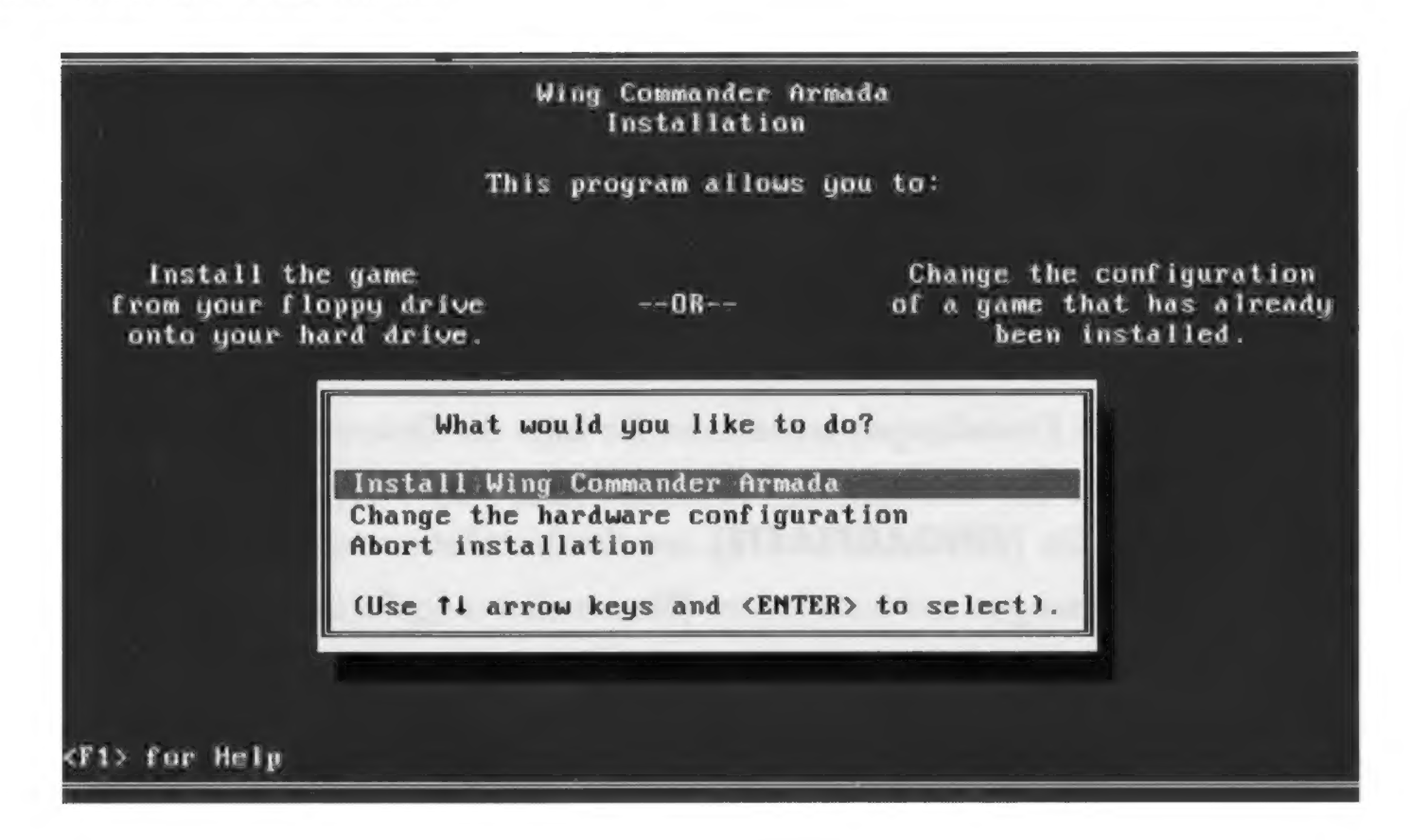
Bevor Sie mit der Installation von *Wing Commander Armada* beginnen, sollten Sie Sicherungskopien Ihrer Diskette erstellen. Dazu geben Sie nach Erscheinen des DOS-Systemzeichens folgendes ein:

DISKCOPY (Ursprungslaufwerk):(Ziellaufwerk): ***[EINGABETASTE]***

Verfügen Sie nur über ein 3,5-Zoll-Laufwerk, sind Ursprungs-und Ziellaufwerk identisch, also z.B. DISKCOPY B: B:***[EINGABETASTE]***.

Wiederholen Sie diesen Vorgang mit jeder Diskette. Verwahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort, und installieren Sie das Spiel mit Hilfe der Sicherungskopien.

INSTALLATIONSOPTIONEN



HILFE

Drücken Sie während der Installation **1**, um das Hilfsprogramm aufzurufen.

Verwenden Sie die Tasten ↓ oder ↑ (bei deutscher Tastaturbelegung Y und W), um die Markierung auf- und abwärts zu bewegen. Drücken Sie ***[EINGABETASTE]***, um eine markierte Option zu wählen.

***Hinweis*: Um den Installationsvorgang abzubrechen, ohne eine Auswahl vorgenommen zu haben, markieren Sie ABORT INSTALLATION (Installation abbrechen), und drücken Sie *[EINGABETASTE]*. Um bestimmte Menüs zu verlassen, markieren Sie ABORT (Abbrechen) oder CANCEL (Stornieren) und drücken *[EINGABETASTE]*.**

1. bis 6. Führen Sie dann Schritte 1 bis 6 der **Schnellinstallation** aus.

7. Markieren Sie die gewünschte Option, und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***.

   Hinweis: Das Programm warnt Sie, wenn Ihre Bootdiskette nicht genügend Speicherplatz zum Betreiben des Spiels freigestellt hat. Diese Nachricht verschwindet, wenn Sie eine beliebige Taste drücken. (Eine detaillierte Anleitung zum Erstellen der Bootdiskette finden Sie auf Seite 4 im Abschnitt **Systemoptimierung**.)

8. Markieren Sie YES, um den Installationsvorgang fortzusetzen, und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***.

9. Markieren Sie YES, um die links auf dem Bildschirm gezeigte Konfiguration anzunehmen. Markieren Sie NO, wenn Sie die Konfiguration ändern möchten. Haben Sie YES gewählt, können Sie gleich zu Schritt 16 gehen.

10. Wählen Sie YES, wenn Sie mit dem Laufwerk- und Bestimmungsverzeichnis zufrieden sind. Die Vorgabe ist C:\ARMADA. Um ein anderes Verzeichnis anzugeben, wählen Sie NO. Mit CANCEL können Sie diesen Vorgang abbrechen.

11. Haben Sie in Schritt 10 NO gewählt, geben Sie nun den gewünschten Pfad ein (die Vorgabe ist C:\ARMADA), und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***. Wählen Sie YES, wenn Sie mit dem Verzeichnis zufrieden sind, oder NO, um einen anderen Namen einzugeben.
12. Wenn Sie über einen Thrustmaster-Joystick verfügen, wählen Sie YES. Für Joysticks mit zwei Knöpfen oder wenn Sie ganz ohne Joystick spielen, wählen Sie NO. (*Armada* behandelt Flight Stick Pros als zweiknöpfige Joysticks. Der obere Schalter des Thrustmaster (Hütchen) dient als ein zweiter Joystick und muß mit dem Joystick zusammen kalibriert werden. Benutzer eines Flight Stick Pro müssen Raketen mit Hilfe der Tastatur abfeuern.)
13. Markieren Sie die Musikkarte, die Ihrem System am ehesten entspricht, und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***.

    Wenn Sie General MIDI gewählt haben (und nur dann), werden Sie um weitere Informationen über Ihre Musikkarte gebeten:

    I/O port setting Die normale Einstellung ist 330H.
14. Markieren Sie die Soundkarte für digitalen Sound/Sprache, die Ihrem System am ehesten entspricht, und drücken Sie dann ***[EINGABETASTE]***.

    Sie werden gebeten, zusätzliche Informationen einzugeben. Sofern Sie keine Änderungen vorgenommen haben, sollten die vom Installationsprogramm vorgeschlagenen Einstellungen richtig sein. Diese Informationen werden in den folgenden Menüs verwaltet:

    I/O port setting Auf diesem Menü erscheint eine Liste der möglichen Porteinstellungen. 220H ist der Standardwert für die meisten Karten.

    IRQ setting Auf diesem Menü wählen Sie die IRQ-Einstellung. (5 ist die Standardeinstellung für fast alle Karten, nur die ältesten Soundblaster brauchen 7).

    Weitere Informationen zu diesen Einstellungen entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihrer Soundkarte.
15. Markieren Sie YES, wenn Sie mit der Konfiguration zufrieden sind, oder NO, wenn Sie die Schritte 10 - 14 wiederholen möchten. Drücken Sie ***[EINGABETASTE]***, um den Installationsvorgang zu beginnen.
16. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen zur Installation. (Sie werden aufgefordert, die Disketten zu wechseln).
17. Nach abgeschlossenem Installationsvorgang drücken Sie ***[EINGABETASTE]***. Das Programm bringt Sie nun automatisch zu dem Laufwerk und Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. (Später müssen Sie dann Laufwerk und Verzeichnis eingeben. Wenn Sie das Spiel zum Beispiel in C:\ARMADA installiert haben, geben Sie vom Wurzelverzeichnis aus C:\ARMADA ein und drücken ***[EINGABETASTE]***.)
18. Geben Sie ARMADA ein, und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***, um das Spiel zu beginnen.

SOUNDKARTEN-KONFIGURATION ÄNDERN

Wenn Sie eine weitere Soundkarte verwenden oder Soundkarten austauschen möchten, müssen Sie die Soundkartenkonfiguration von *Wing Commander Armada* neu einstellen.

Gehen Sie zurück zum Laufwerk und Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben (z.B. C:\ARMADA), geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie ***[EINGABETASTE]***. Sie können nun die bei der ursprünglichen Installation gewählten Einstellungen ändern. Markieren Sie die Option CHANGE THE HARDWARE CONFIGURATION (Hardware-Konfiguration ändern) auf dem Menü, und führen Sie dann die Schritte 13-15 der **Installationsoptionen** aus.

SYSTEMOPTIMIERUNG

Falls Sie die **Systemerfordernisse** für *Wing Commander Armada* (S. 2) noch nicht überprüft haben, sollten Sie das nun nachholen, um sicherzustellen, daß Ihre Hardware und *Wing Commander Armada* kompatibel sind.

Wenn beim Betreiben von *Wing Commander Armada* Probleme auftreten oder Ihnen nicht genügend freier Speicherplatz zur Verfügung steht, kann es hilfreich sein, eine separate Bootdiskette zu erstellen und die Anzahl der im Speicher residenten Programme (TSRs) auf Ihrem Computer zu reduzieren.

Löschen Sie *nie* die Dateien AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS von Ihrer Festplatte - ohne sie wird Ihr Computer nicht funktionieren.

CONFIG.SYS mit DOS 5.0 EMM386.EXE
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592 M9 RAM (Netzkartenausschlußadresse*)
Bei 8MB-Computern ändern Sie 2592 in dieser Zeile zu 4096.
DOS=HIGH, UMB
FILES=25
BUFFERS=25
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

CONFIG.SYS mit DOS 6.0 EMM386.EXE
DEVICE= C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592 M9 RAM (Netzkartenausschlußadresse*)
Bei 8MB-Computern ändern Sie 2592 in dieser Zeile zu 4096.
DOS=UMB
DOS=HIGH
FILES=25
BUFFERS=25
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

CONFIG.SYS mit DOS 6.0 EMM386.EXE und Double Space
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 2592 M9 RAM (Netzkartenausschlußadresse*)
Bei 8MB-Computern ändern Sie 2592 in dieser Zeile zu 4096.
DOS=UMB
DOS=HIGH
FILES=25
BUFFERS=25
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS/MOVE
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS /P

CONFIG.SYS verlassen
Nachdem Sie diese Zeilen eingegeben haben, können Sie die CONFIG.SYS-Datei verlassen und sichern, indem Sie dieses Eingeben:

ALT-D

B

J

AUTOEXEC.BAT ändern
Als nächstes brauchen Sie eine AUTOEXEC.BAT-Datei auf Ihrer Bootdiskette. Geben Sie folgendes ein:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Nach Erscheinen des neuen Bildschirms geben Sie folgendes ein:
PROMPT PG
PATH=C:\DOS
C:\MOUSE\MOUSE.COM
Unter Umständen muß Ihr Maustreiber anders geladen werden. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 7 im Abschnitt ***Maus-Setup***.
SET COMSPEC=C:\DOS\COMMAND.COM
IPX *(Zusätzlich zu NETBIOS nur für NOVELL-Netzwerke)*
LH NETBIOS *(Erforderlich für alle Netzwerkspiele)*
C:
CD \(Spielverzeichnis)
ARMADA

Um über ein Netzwerk spielen, muß IPX.COM und/oder NETBIOS.EXE in Ihrem DOS-Verzeichnis enthalten sein. Je nach System müssen Sie versuchen, IPX und/oder NETBIOS in Grundspeicher oder den oberen Speicherbereich zu laden. Weitere Informationen erhalten Sie von Ihrem Netzwerkverwalter.

(Die Datei AUTOEXEC.BAT ändert sich je nach unterschiedlichen Speichertreibern nicht.)
Verlassen und sichern Sie diese Datei, indem Sie dieses Eingeben:

ALT-D
B
J

Benutzen Ihrer neuen Bootdiskette

Schalten Sie Ihren Computer aus, und legen Sie Ihre neue Bootdiskette in das Laufwerk A: ein, bevor Sie den Computer wieder einschalten. Die Bootdiskette sollte Sie automatisch zu *Wing Commander Armada* bringen, wenn Sie das Spiel installiert haben.

Falls auch nach dem Booten mit Ihrer neuen Bootdiskette noch Speicherprobleme auftreten, wenden Sie das Komprimierungsprogramm Ihres Speicherverwaltungssystems auf die gerade erstellte Spiel-Bootdiskette an. (Beispiele dafür wären OPTIMISE für QEMM oder MEMMAKER für MS-DOS.)

Maus-Setup

Sie sollten auf jeden Fall eine zu 100% Microsoft-kompatible Maus benutzen - am besten eine Microsoft 7.0-Maus oder eine spätere Version. Wenn Sie eine Bootdiskette verwenden, muß der entsprechende Treiber innerhalb der Bootdisketten-Konfiguration geladen werden. Die Befehlszeile lautet je nach Maus unterschiedlich, daher sollten Sie in der Datei AUTOEXEC.BAT Ihrer Festplatte nachlesen, indem Sie nach dem DOS-Systemzeichen folgendes eingeben: TYPE C:\AUTOEXEC.BAT. Suchen Sie die Maustreiberzeile, und geben Sie diese anstelle der oben vorgeschlagenen Zeile (C:\MOUSE\MOUSE.COM) ein.

Eine detaillierte Anleitung zum Laden des korrekten Maustreibers finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maus.

Setup des Disk-Cache

Bevor Sie *Wing Commander Armada* installieren, empfehlen wir, Ihren Disk-Cache zeitweilig außer Betrieb zu setzen. Gelegentlich treten Diskettenfehler auf, wenn bei aktivem Cache installiert wird. Um den Disk-Cache zeitweilig außer Betrieb zu setzen, sollten Sie eine Bootdiskette mit einer unser empfohlenen Konfigurationen anfertigen. Eine Anleitung dazu finden Sie auf Seite 5 im Abschnitt **Erstellen einer Bootdiskette**. Booten Sie dann Ihren Computer mit dieser Bootdiskette (die keinen Disk-Cache lädt). Nach abgeschlossener Installation führen Sie folgende Schritte aus, um das Cache-Programm wieder zu aktivieren.

Haben Sie mehr als 4 MB RAM auf Ihrem Computer, so können Sie das Cache-Programm SMARTDRV.EXE installieren, nachdem Sie *Wing Commander Armada* installiert haben. Wir empfehlen, dem Disk-Cache 1024 KB Speicherplatz zuzuweisen. Außerdem empfehlen wir die *SMARTDRIVE*-Versionen von *Windows* 3.1 oder DOS 6.0. Wenn Sie beschließen, *SMARTDrive* zu installieren, müssen Sie die folgende Befehlszeile am Anfang Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei einfügen (Sie müssen unter Umständen den Pfad in der Zeile ändern, je nachdem, wo sich Ihr Cache-Programm befindet):

C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024 C

(*der letzte Buchstabe steht für das Laufwerk, in dem Sie* Wing Commander Armada *installiert haben*).

Hinweis: Obwohl andere Cache-Programme ebenfalls mit *Wing Commander Armada* betrieben werden könnten, können wir keine Gewähr für die Kompatibilität geben.

E/A- und IRQ-Ports

Unter Umständen kann das Spiel feststellen, ob Sie für Ihre Musik- oder Soundkarte die falsche Portadresse gewählt haben. In diesem Fall erscheint eine entsprechende Fehlermeldung, wenn Sie ARMADA eingeben, um das Spiel zu beginnen. Um das Problem zu beheben, betreiben Sie INSTALL.EXE vom Spielverzeichnis, und installieren Sie Ihr Soundsystem noch einmal mit den korrekten Einstellungen. (Lesen Sie dazu auch den Abschnitt **Soundkarten-Konfiguration ändern**, S. 4)

Modem-Setup

Wenn beide Computer serielle Hochgeschwindigkeitskarten verwenden, funktioniert das Modemspiel bei jeder Baudrate. Wir empfehlen für alle Verbindungen den 16550 Alpha UART-Chip. Langsamere Karten (8250 oder 16450 UART) bedeuten zwangsläufig niedrigere Baudraten oder den Verzicht auf die Soundeffekte. Der Typ Ihres UART-Chip erscheint in der ersten Zeile des Terminal-Bildschirms, wenn Sie den Modem-Bildschirm aufrufen.

Hinweis: Armada *unterstützt nur Modems mit einer Baudrate von mindestens 9600. Nur Spieler mit Null-Modem-Verbindungen können auf dem Modem-Bildschirm 2400 Baud wählen.*

Null-Modem

Um Modemspiele auf zwei Computern ohne Modems zu betreiben, benötigen Sie ein Null-Modem-Verbindungskabel (erhältlich im Computer-Fachhandel).

Wenn Sie einen 8250 oder 16450 UART-Chip verwenden, müssen Sie entweder mit Sound bei 2400 Baud spielen oder die Soundeffekte ausschalten, um höhere Baudraten zu nutzen.

Bei neueren, schnellen Systemen mit langsamen UART-Chips (wie dem 16450 oder 8250) empfehlen wir die langsamere Baudrate. Beide Null-Modem-Spieler müssen dieselbe Baudrate wählen, weil sonst sinnlose Symbole generiert werden. Diese erscheinen auf dem Terminal-Bildschirm, wenn Sie eine Eingabe machen möchten. Das Spiel kann dann nicht betrieben werden.

Bei Problemen mit Null-Modem-Verbindungen sollten Sie zunächst überprüfen, ob Sie auf dem Modem-Bildschirm den richtigen COM-Port für Ihr System gewählt haben. Wählen Sie nie den Port, an den bereits Ihre Maus angeschlossen ist.

Fehlgeschlagene Installation

Im unwahrscheinlichen Fall einer fehlgeschlagenen Installation sollte Ihnen eine Fehlermeldung mitteilen, wo das Problem liegt. Im Abschnitt **Problemlösungen** weiter unten erhalten Sie Anleitungen zum Lösen einiger häufiger Probleme.

Wenn auch nach Erstellen einer separaten Bootdiskette noch Probleme auftreten, versuchen Sie, das Spiel von Ihrem Computer zu löschen und ihn dann von der Bootdiskette zu booten. Installieren Sie anschließend das Spiel erneut von den Disketten. (Damit löschen Sie allerdings alle bereits gesicherten Spiele).

PRO-AUDIO SPECTRUM

Soundkarten der Marke Pro-Audio Spectrum verwenden die Sound Blaster-Emulation für Musik. Wenn Sie eine dieser Karten verwenden, sollten Sie überprüfen, ob Sie die Treiber der Sound Blaster-Emulation entsprechend konfiguriert und nicht in den oberen Speicherbereich geladen haben. Für eine Pro-Audio Spectrum-Soundkarte wählen Sie SOUND BLASTER für Musik und SOUND BLASTER zur Wiedergabe digitalisierter Sprache (während der Installation).

GENERAL MIDI

Dank der Unterstützung des General MIDI-Standards entsprechend den MPU-401-Richtlinien gehört Wing *Commander Armada* zu einer neuen Generation der Musikqualität. Bis jetzt unterstützen nur wenige Soundkarten diesen Standard. Zu diesen Karten zählen die Roland SCC-1, Roland RAP-10, Creative Labs Sound Blaster 16 mit Wave Blaster oder SCB-7-Daughterboard und Creative Labs Sound Blaster ASP 16 mit eingebautem Wave Blaster Daughterboard. Andere Hersteller haben ebenfalls Soundkarten herausgebracht oder planen, Soundkarten herauszugeben, die den MPU-401-Richtlinien entsprechen. Soundkarten, die ein im Speicher residentes Programm (TSR) verwenden, um MPU-401 zu emulieren, *funktionieren jedoch wahrscheinlich nicht* mit dieser Software.

Hinweis: Einige General MIDI-Soundkarten bieten auch digitalisierte Sprach- und Soundeffekte. Bei der Roland RAP-10 müssen Kunden jedoch eine zweite Karte wie Sound Blaster, Sound Blaster Pro oder zu 100% kompatible Soundkarten zur Wiedergabe von digitalisierter Sprache und Soundeffekten verwenden. Ziehen Sie die Dokumentation Ihrer Soundkarte zu Rate, oder wenden Sie sich an den Hersteller, wenn Sie weitere Fragen haben.

PROBLEMLÖSUNGEN

Falls Sie die **Systemerfordernisse** für *Wing Commander Armada* (S. 2) noch nicht überprüft haben, sollten Sie das nun nachholen.

F.: Was soll ich tun, wenn beim Kalibrieren des zweiten Joystick die Meldung "Bad calibration data" (Untaugliche Kalibrierungsdaten) erscheint?

A.: Der Schubregler an Ihrem Hauptjoystick steht nicht auf Null. Beim Kalibrieren eines zweiten Joysticks sollten Sie sicherstellen, daß Ihr Schubregler auf der niedrigsten Einstellung steht.

F.: *Meine Maus funktioniert bei* Wing Commander Armada *nicht. Bei allen anderen Software-Anwendungen gibt es mit meiner Maus keine Probleme, warum also bei* Wing Commander Armada?

A.: Wenn Ihre Maus bei *Wing Commander Armada* nicht funktioniert, sollten Sie zunächst überprüfen, ob Ihre Microsoft (oder zu 100% damit kompatible) Maus in DOS (in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei) oder auf der Bootdiskette geladen ist, die Sie für das Spiel verwenden. *Windows* und zahlreiche andere "Multitasking"-Umgebungen laden eigene eingebaute Maustreiber. Diese Treiber funktionieren nur innerhalb ihrer Shell-Umgebung. Einen Treiber in die DOS-Umgebung zu laden, geht ganz einfach über den Befehl MOUSE ***[EINGABETASTE]*** nach dem Systemzeichen, zum Beispiel:

C:\>MOUSE ***[EINGABETASTE]***

Dieser Befehl kann, je nach Maustreibersoftware, unterschiedlich lauten. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maus und im Abschnitt **Maus-Setup** (S. 7).

F.: Warum funktioniert mein Joystick nicht richtig?

A.: Überprüfen Sie, ob Ihr Joystick richtig kalibriert wurde. Im Einzelspiel oder vom Hauptmenü aus drücken Sie **ALT-O** und klicken dann JOY1 (oder JOY2) an, um Ihren Joystick neu zu kalibrieren. Wegen der engen Wechselbeziehung von Joystick und Maus sollten Sie auch sicherstellen, daß Ihr Maustreiber zu 100% mit Microsoft kompatibel ist. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihrer Maus und im Abschnitt **Maus-Setup** (S. 7).

F.: Was soll ich tun, wenn das Spiel mich nach einem zweiten Joystick fragt, ich jedoch nur einen angeschlossen habe?

A.: Das Spiel glaubt, Sie hätten zwei Joysticks installiert. Um dieses Problem zu beheben, drücken Sie während der ersten Kalibrierung ***[ESC]***; im Einzelspiel oder vom Hauptmenü aus drücken Sie **ALT-O.** Klicken Sie JOY2 an, und drücken Sie dann ***[ESC]***. Damit wird der zweite Joystick-Port ignoriert. Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt doch einen zweiten Joystick anschließen möchten, klicken Sie erneut JOY2 an und kalibrieren den neuen Joystick.

F.: Wing Commander Armada *brach zu DOS ab. Die Meldung lautete "Insufficient DOS memory to run* Wing Commander Armada*" (Unzureichender Speicherplatz zum Betreiben des Spiels). Was ist los?*

A.: Sie versuchen, das Spiel bei einer freien Speicherkapazität von weniger als 555 KB (568.320 Byte) zu betreiben. Wenn diese Meldung erscheint, benutzen Sie den DOS-Befehl MEM, und achten Sie auf die Zeile MAXIMALE GRÖSSE FÜR AUSFÜHRBARES PROGRAMM. Sie sollte eine Angabe von mindestens 568,320 Bytes enthalten. Dies ist die Menge verfügbaren, konventionellen Speichers.

Es ist sinnvoll, eine Bootdiskette zu verwenden, anstatt die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Festplatte zu ändern. Bitte lesen Sie den Abschnitt **Systemoptimierung** (Seite 4). Dort erhalten Sie eine Anleitung zum Erstellen einer System-Bootdiskette für das Spiel *Wing Commander Armada*.

F.: Was ist ein 16550A UART-Chip, und brauche ich einen?

A.: UART sind Chips an einem seriellen Port, die Einzeldaten in Bytegröße in serielle Daten im Bitformat umwandeln, ehe sie über Modem gesendet werden. 16550 UARTs haben zwei 16-Byte-Pufferspeicher (FIFOs genannt), in denen Daten gehalten werden, bis der Computer zum Entfernen oder Senden der Daten im Pufferspeicher bereit ist. 8250 und 16450 UARTs haben nur 1-Byte-Pufferspeicher, die weniger Informationen als ein 16-Byte-Pufferspeicher fassen.

Ein 16550A-Chip bewährt sich besonders in Multitasking-Betriebssystemen. Er überträgt zwar die Daten nicht schneller, schützt aber vor Datenverlust. Wenn Ihre Systemleistung beim Senden von Dateien über Modem drastisch abfällt oder in DOS-Anwendungen Meldungen wie *Fifo overrun* (FIFO überlastet) erscheinen, kann ein 16550A-Chip von großem Nutzen sein. Beim Spielen von *Armada* wird er auch Ihre Modemleistung entscheidend verbessern.

F.: Ich spiele über Modem oder eine Null-Modem-Verbindung. Warum legt das Spiel scheinbar willkürliche Pausen ein?

A.: Bei Systemen mit langsamen UART-Chips (wie z.B dem 8250 und 16450) sollten Sie versuchen, mit einer niedrigeren Baudrate zu spielen oder die Soundeffekte auszuschalten. Damit sollten die Pausen seltener werden. (Lesen Sie dazu auch die vorhergehende Frage.)

F.: Wenn ich versuche, zum Modem-Bildschirm zu wechseln, blockiert das Spiel. Was kann ich tun?

A.: Vielleicht haben Sie zuvor den falschen COM-Port gewählt. Brechen Sie zu DOS ab, und löschen Sie die Zeile MODEM.CFG aus Ihrem *Armada*-Spielverzeichnis. Gehen Sie dann zu Ihrem Modem-Bildschirm, und wählen Sie den korrekten COM-Port für Ihr System. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Modem-Spiel" in Ihrem Spielführer.

F.: Warum gibt mir der Computer die Meldung "NetBIOS not loaded" (NetBIOS nicht geladen), wenn ich ein Netzwerkspiel mit mehreren Spielern einrichten möchte?

A.: Für Netzwerkspiele muß NetBIOS geladen sein. Das Programm erkennt nicht, daß NetBIOS geladen ist. Vielleicht ist es in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei nicht aufgeführt, oder Sie haben keine NetBIOS-Datei. Fragen Sie Ihren Netzwerkverwalter.

F.: Warum stürzt mein Computer ab, wenn ich versuche,* Wing Commander Armada *über Microsoft* Windows *(oder OS/2,* Desqview *oder DOS* 5.0 Task Swapper*) zu spielen?

A.: "Multitasking"-Umgebungen - *Windows, Desqview, Software Carousel,* DOS 5.0, *Task Swapper* und so weiter - stehen in Ihrer Nutzung des Speichers und anderer Systemressourcen häufig in direktem Konflikt mit *Wing Commander Armada.* Wir raten daher vom Betreiben von *Wing Commander Armada* unter diesen Umständen ab. Wenn Sie das Spiel dennoch über einen Multitasker betreiben, sollten Sie auf keinen Fall während des Spiels zu einer anderen Anwendung wechseln. Ihr System wird abstürzen, wenn Sie versuchen, *Wing Commander Armada* zum Wechseln zu einer anderen Anwendung zu unterbrechen. Wir empfehlen daher, *Windows* (oder ähnliche Anwendungen) abzubrechen und mit einer Bootdiskette neu zu booten.

OS/2 unterstützt VCPI nicht. Sie können *Wing Commander Armada* daher weder über OS/2 noch über ein OS/2-DOS-Fenster betreiben.

F.: Obwohl meine Soundkarte zu 100% kompatibel ist, erhalte ich keinen Sound. Woran liegt das?

A.: Ihre Soundkarte muß wahrscheinlich über ihre Software oder einen Schalter an der Karte selbst in den Sound Blaster-Emulationsmodus geschaltet werden. Schlagen Sie dazu bitte im Handbuch Ihrer Soundkarte nach, oder fragen Sie den Hersteller. Die meisten Karten brauchen außerdem einige Umgebungsvariablen in der AUTOEXEC.BAT-Datei auf Ihrer Bootdiskette (zum Beispiel "SET BLASTER-A220 I5 D1 T4").

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß das Medium, auf dem die Software-Programme gespeichert sind, keine Mängel an Material und Beschaffenheit aufweist. Sollten während dieser Zeit Fehler auftreten, werden die fehlerhaften Medien beim Einsenden des Originalprodukts sowie einer datierten Quittung, einer Beschreibung der Defekte, des fehlerhaften Mediums und der Adresse des Absenders an Electronic Arts (Adresse siehe Rückseite dieses Dokuments) ersetzt.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlich verbrieften Rechten und beeinträchtigt diese in keiner Weise. Die Garantie bezieht sich nicht auf die Programme selbst, die êin der vorliegenden Formõ geliefert werden. Sie gilt auch nicht für Medien, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

ERSATZ VON MEDIEN
Electronic Arts ersetzt vom Benutzer beschädigte Medien, wenn das Originalmedium mit einem auf Electronic Arts GmbH ausgestellten Euroscheck über DM 30,00 pro CD eingesendet wird.



WING COMMANDER ARMADA
ÜBERSICHTSKARTE

Tastaturbefehle (Standardbelegung)

Flug

Richtung	↓ ↑ ← →	Steuert Neigen und Gieren des Raumschiffs
Rollen	< , oder > .	Rollen rechts oder links
Beschleunigen	+ (Ziffernblock)	Geschwindigkeit erhöhen (in Schritten von 10 Km/sec)
Verlangsamen	-	Geschwindigkeit drosseln (um 10 Km/sec)
Drosseln	***Rücktaste***	Drosselt Geschwindigkeit auf Null
Nachbrenner	***Tab***	
Autopilot	A	In die nächste Welle (Gauntlet-Modus)

Kampf

Gefechtsansicht	B	Zeigt Gefechtsinformationen auf rechter VDU
Ziel	T	Geht durch Liste sichtbarer Ziele
Zielaufschaltung	L	Aufschliessen auf aktuelles Ziel/I.T.T.S. aktivieren
Schadensanzeige	D	Zeigt beschädigte Teile in linker VDU
Geschütz(e)	G	Geht durch Liste verfügbarer Geschütze
Waffen	W	Geht durch verfügbare Waffen
Geschütz feuern	***Leertaste***	Feuert gewählte(s) Geschütz(e)
Tarnung	***Leertaste***	(Nur Shok'lar, wenn Tarnvorrichtung als aktives "Geschütz" gewählt wurde)
Waffe feuern	***Enter***	Feuert gewählte Waffe (nicht bei geteiltem Bildschirm)
Kommunikation	C	Aktiviert Kommunikation auf rechter VDU
Neues Schiff wählen	1 bis 0	Wählt neues Schiff nach Tod im Kampf

Kamerasichten (im Flug)

F1 Sicht nach vorn, Cockpitsicht ein/aus

F2 Sicht nach links

F3 Sicht nach rechts

F4 Sicht nach hinten

F5 Verfolgungsansicht Ihres Schiffs

F6 Außenrundansicht; geht der Reihe nach durch Schiffe in der Nähe

F8 Raketenkamerasicht

Armada-Bildschirm

MENU (MENÜ)	**F1**	Zugriff auf Sichern/Laden, Musik, Chat, Schnellkampf, Hauptmenü-Optionen
MOVE (BEWEGEN)	**F2**	Einen Träger/Transporter/Jäger zu einem benachbarten Planeten bewegen
CATALOG (KATALOG)	**F3**	Zeigt Informationen über Planeten: Minen, Werften und Forts
DOCK (DOCKEN)	**F4**	Jäger auf Träger landen/vom Träger starten
PLANET MENU (PLANETENMENÜ)	**F5**	Planetenstatistiken und Gegenstands-Icons zeigen

MOVE RESOURCES	**F6**	Ressourcen zwischen Träger/Transporter/Planeten bewegen
INFORMATION (RESSOURCEN VERLEGEN)	**F7**	Information über vorherige Schlachten einsehen
EXECUTE (AUSFÜHREN)	**F8**	Runde beenden und Züge aller Spieler ausführen
CHAT	**F9**	Chat-Modus aktivieren (nur bei mehreren Spielern)

Spiel-Interface

Pause Battle Mode (Pause Gefechtsmodus)	***Pause***	(Nur für Einzelspieler)
EXIT to DOS (Zu DOS abbrechen)	***Alt-X***	(Zuerst sichern!)
Access Options (Zugriff auf Optionen)	***Alt-O***	(Außer bei mehreren Spielern)

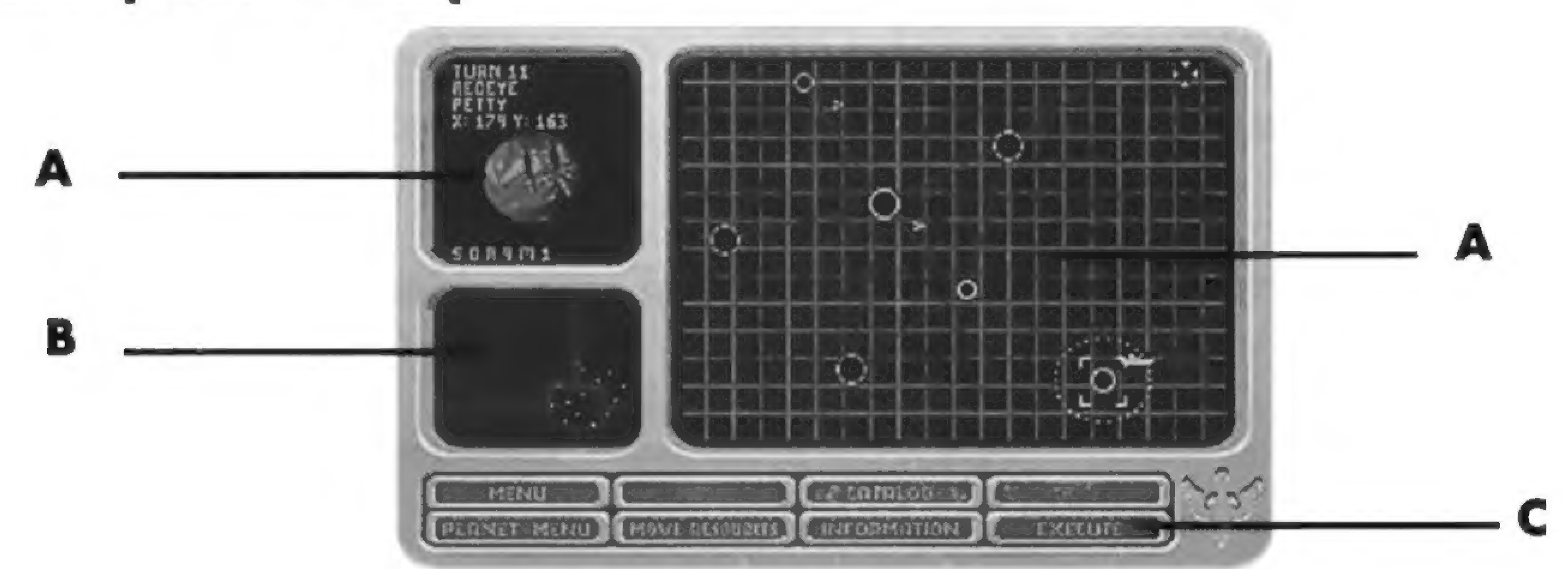
Zum Ändern der Tastaturbelegung in allen Menüs:

1. **Alt-O**
2. **Keyboard (Tastatur)**
3. Kasten anklicken
4. Neue Taste drücken
5. DEFAULT (Standard), um zur ursprünglichen Belegung zurückzukehren.

Optionsmenü (Seite 4)

Drücken Sie auf jedem Menü oder dem Armada-Bildschirm **Alt-O** (nur für Einzelspieler).

Armada-Bildschirm (Seite 19-22)



(A) **Planet Box (Planetenfeld):** Zeigt Ressourceninformation und Koordinaten des gewählten Planeten, Chat-Anzeige, Zug- und Spielerinformation

(B) **Overview Map (Übersichtskarte):** Zeigt erforschte Planeten. Karte anklicken oder Sichtkasten ziehen, um Ansicht in (C) zu ändern.

(C) **Strategy Map (Strategiekarte):** Nahansicht sichtbarer Planeten, Ihrer aktuellen Trägerposition sowie jeglicher Jäger auf Umlaufbahn, gegnerischer Schiffe, Anlagen, Werften und Forts. Klicken Sie den Bildschirmrand an, um die Karte zu scrollen.

➤ Jägergeschwader mit gemeinsamem Ziel (grün=eigene, rot=Gegner)

Träger (grün=eigene, rot=Gegner)

Planet (blau=unbesucht, grün=eigener, rot=Gegner, weiß=besuchtaber nicht bewohnt)

Freundlich gesinnter Planet mit einer Mine (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit einer Werft (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit einem Fort (grün)

Freundlich gesinnter Planet mit je einer Mine, einer Werft und einem Fort (grün)

Sprunglinie, mit der sich Schiffe zwischen zwei Planeten frei bewegen können (blau)

- - - - Ziel-Sprunglinie (blaue Linie, die durch Wahl eines Zielplaneten animiert wird)

(D) Knöpfe auf dem Strategiebildschirm

F1 MENU (Menü): Spiele sichern/laden, Musik und Soundeffekte ein/aus, Schnellkampf und CHAT-Modus ein/aus (mehrere Spieler), zurück zu Netzwerk-/Modem-Bildschirm (mehrere Spieler) oder zum Spielmenü (Einzelspieler).

F2 MOVE (Bewegen): Bewegt ein Schiff zu einem benachbarten Planeten. Erst Schiff anklicken, dann MOVE. (Bei Jägern klicken Sie entweder ALL (alle) an oder benutzen die Pfeile, um die Anzahl der Schiffe zu ändern.) Klicken Sie dann den Zielplaneten an.

Sie können auch den linken Mausknopf gedrückt halten, bis Sie den Cursor auf den gewünschten Planeten gezogen haben.

F3 CATALOG (Katalog): Zeigt Planeten, die Sie besucht haben, deren Ressourcenvorrat, Schiffe und Einrichtungen. Klicken Sie einen Planetennamen an, und wählen Sie dann PLANET MENU (Planetenmenü), um bestimmte Informationen zu erhalten.

F4 DOCK (Docken): Jäger auf Träger landen/vom Träger starten. Klicken Sie die Pfeile an, um die Anzahl gewählter Schiffe zu ändern. (Angedockte Jäger starten immer, sobald Ihr Träger angegriffen wird).

F5 PLANET MENU (Planetenmenü): Hier erscheinen die Statistiken des Planeten, Icons und Untermenüs für Minen,Werften und Forts. Klicken Sie BUY (Kaufen) an, um eine Einrichtung zu bauen, SALVAGE (Verwerten), um sie abzubauen. Um die Art von Mine, Werft oder Fort zu ändern, klicken Sie das Icon an und ziehen die Markierung auf Ihre Wahl.

Mine (Kosten 10, Verwertung 5) BUY (Kaufen) anklicken,gefolgt von NORMAL oder STRIP MINE (Tagebau).

Werft (Kosten 20, Verwertung 10) BUY (Kaufen) anklicken,dann gewünschten Schiffstyp bestimmen.

Schiffstyp	Spielzüge	Gesamtkosten
Arrow	*1*	*10*
Phantom	*2*	*14*
Wraith	*2*	*18*
Gladius	*3*	*22*
Banshee	*3*	*26*
Dralthi	*1*	*9*
Shok'lar	*2*	*14*
J'rathek	*2*	*19*
Kor'larh	*3*	*24*
Goran	*3*	*29*
Transport	*2*	*12*

Fort (Kosten 50 pro Level, Verwertung 25, unabhängig vom Level) BUY (Kaufen) zum Bau eines Forts mit drei leichten Jägern (LIGHT) anklicken. Sie können es nun für jeweils 50 Ressourcen zur von MEDIUM (mittleren) oder HEAVY (schweren) Jägern verteidigten Anlage ausbauen. Für die Aufwertung verwendete Ressourcen können nicht wiederverwertet werden.

F6 MOVE RESOURCES (Ressourcen bewegen): Verlegt Ressourcen von/zu einem Träger, Transporter oder Planeten. Ändern Sie die Anzahl der Ressourcen mit Hilfe der Pfeile, und klicken Sie dann DONE (Erledigt) an.

F7 INFORMATION: (Zeigt Informationen über die vorherige Runde (falls vorhanden).

F8 EXECUTE (Ausführen): Beendet die Runde und führt die Züge der Spieler aus. Um eine neue Runde zu starten, klicken Sie BEGIN an.

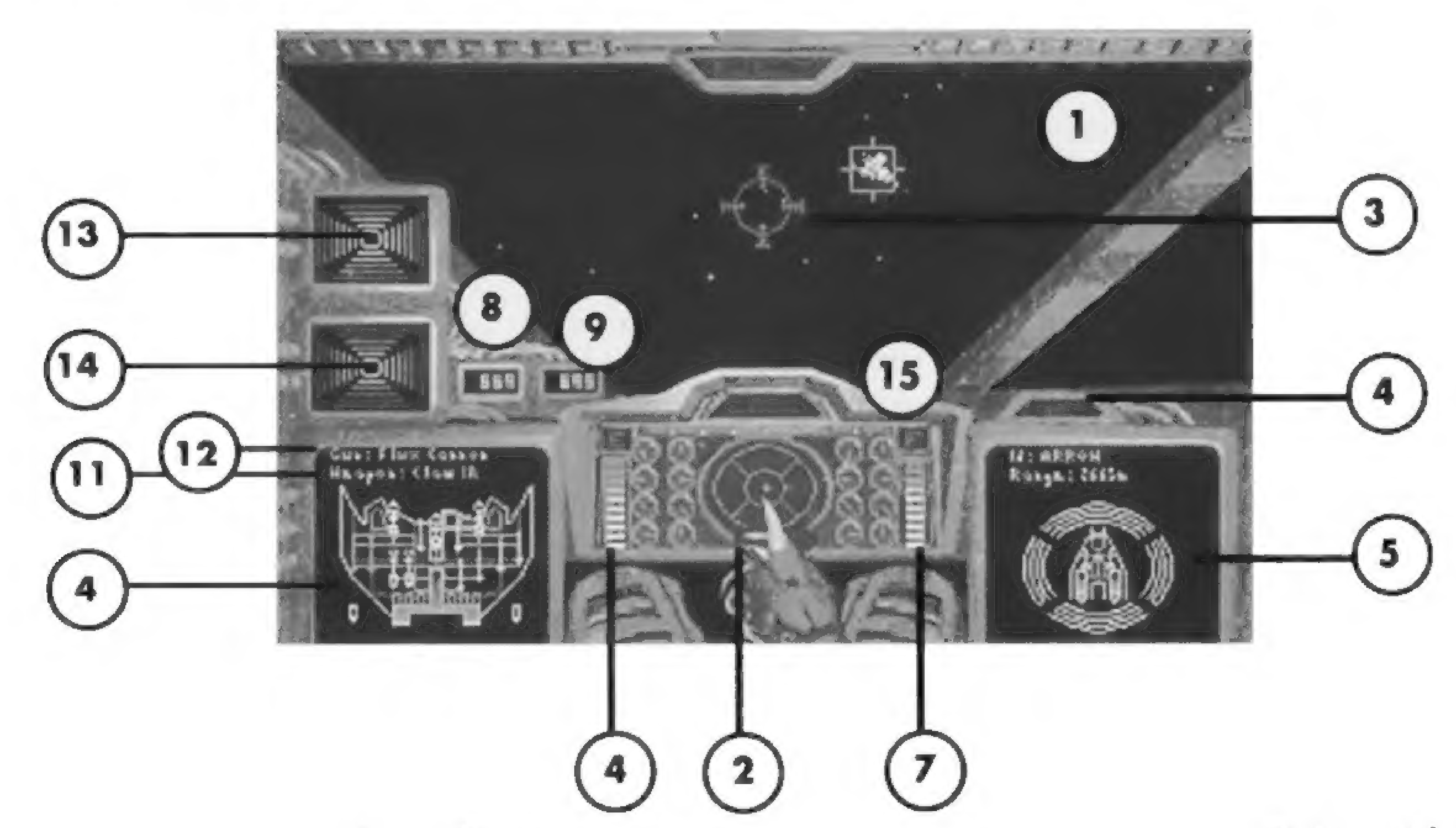
F9 Chat-Taste: Öffnet das Chat-Fenster (nur bei mehreren Spielern).

Tastaturbefehle bei geteiltem Bildschirm (S. 39)

Linker Spieler: Normale Tastaturbefehle, aber ' zum Feuern der Waffen (mit/ohne Joystick).
Rechter Spieler: Ziffernblocktasten wie unten aufgeführt (mit/ohne Joystick).

Vorgang	**Ziffernblock**
Abtauchen	8 oder ↑
Steigen	2 oder ↓
Drehung links	4 oder ←
Drehung rechts	6 oder →
Nach links rollen	ALT rechts
Nach rechts rollen	CTRL rechts
Beschleunigen	+ (für linken Spieler)
Verlangsamen	- (für linken Spieler)
Geschwindigkeit auf Null drosseln	5
Nachbrenner	***Ins (Einf)*** oder 0
Autopilot	>. oder ***Del (Entf)***
Action	Ziffernblock
Gefechtsmonitor	\
Geschütz wechseln	1 oder **ENDE**
Waffe wechseln	3 oder **Pg Dn (Bild ab)**
Geschütz feuern	7 oder **Pos1**
Geschoß feuern	9 oder **Pg Up (Bild auf)**
Ziel ändern	*
Zielaufschaltung	**Num Lock**
Neues Schiff wählen (nach Tod)	1 bis 0
Schiff wählen (auf dem Schiffswahlbildschirm)	D
Einsetzen (auf dem Schiffswahlbildschirm)	V

Typisches Cockpit (S. 9) Cockpitanzeigen



1. Sichtbildschirm
2. Radaranzeige
3. Geschützsicht
4. Linke VDU
5. Rechte VDU
6. Blasteranzeige
7. Treibstoffanzeige
8. Aktuelle Geschwindigkeit
9. Reisegeschwindigkeit
10. Licht für Autopilot
11. Aktive Waffe
12. Aktive(s) Geschütz(e)
13. Schildanzeige
14. Rüstungsanzeige
15. Raketenaufschluß-Licht

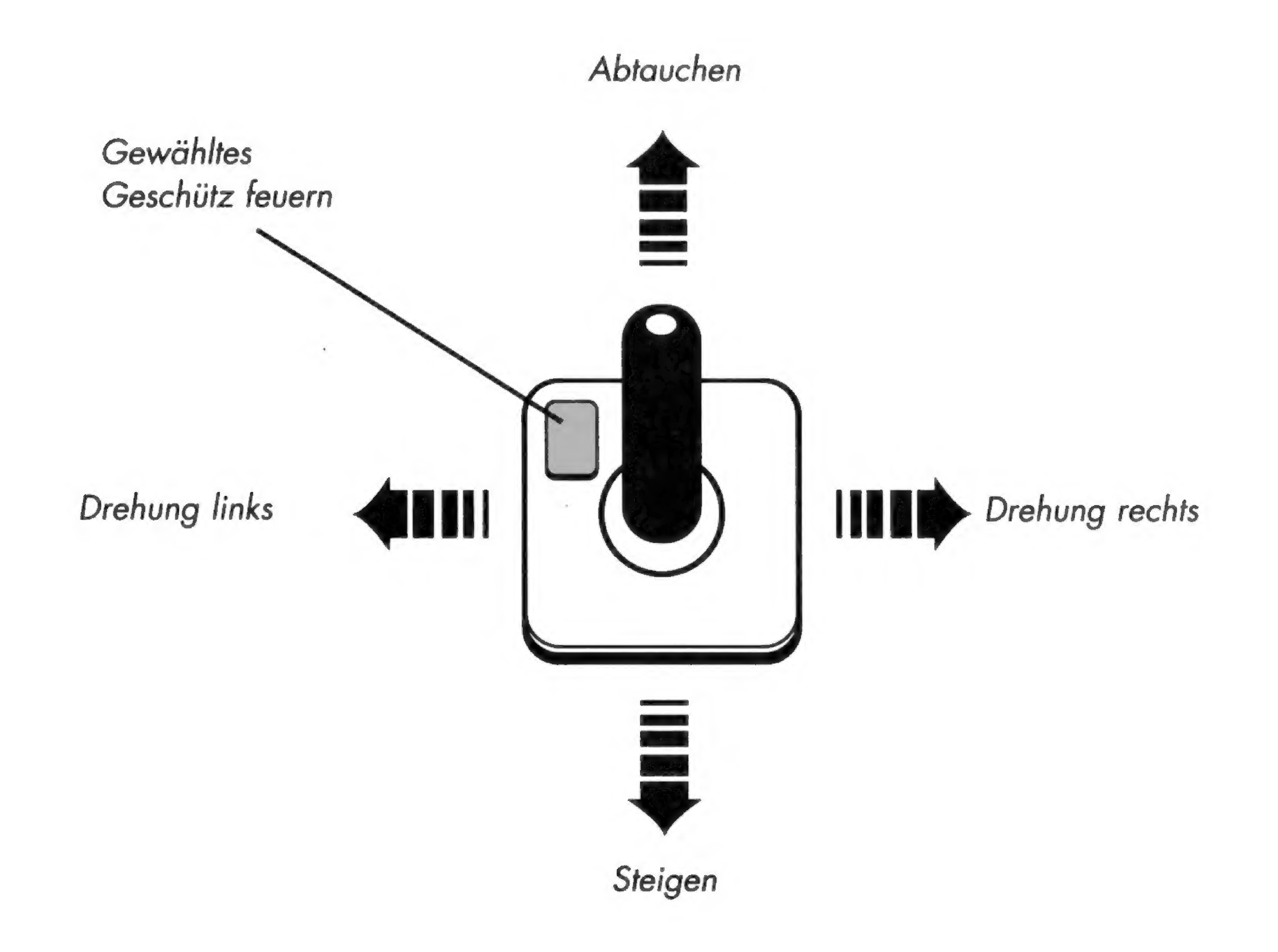
Spiel-Interface

Gefechtsmodus-Pause	***Pause***	(nur bei Einzelspielern)
Zu DOS abbrechen	***Alt-X***	(vorher sichern)
Zugriff auf Optionen	***Alt-O***	(außer bei mehreren Spielern)

Joysticksteuerung

Hinweis: Wing Commander Armada *unterstützt Thrustmaster-Joysticks und normale zweiknöpfige Joysticks.*

Flugsteuerung	Joystick bewegen
Gewähltes Geschütz feuern	Abzug
Tarnung	Abzug (Nur bei Shok'lar mit Tarnvorrichtung als aktivem Geschütz)
Gewähltes Geschütz feuern	Knopf 2 + Abzug
Beschleunigen	Knopf 2 + Joystick nach vorn schieben
Abbremsen	Knopf 2 + Joystick nach hinten ziehen
Rollen	Knopf 2 + nach links/rechts schieben





R99401GY